**Проектное предложение**

**«КиберВышка»**

|  |  |
| --- | --- |
| Тип проекта | *Прикладной* |
| Название проекта | КиберВышка: ведение социальных медиа о киберспорте |
| Подразделение инициатор проекта | Факультет креативных индустрий |
| Руководитель проекта | Бабарыкин Виталий Павлович |
| Заказчик проекта / востребованность проекта | Умение следить за трендами и развитием современной digital-среды — одни из основных навыков, которые развивает факультет креативных индустрий у своих студентов. Появление киберспорта и включение его в список спортивных дисциплин наряду с футболом и баскетболом сильно изменило сферу спорта как таковую. При этом уход в digital и стремление сделать киберспорт, как и любой другой спорт, эстетически привлекательным для аудитории, приближает его к сфере креативных индустрий. Наши студенты поспособствуют развитию киберспорта в НИУ ВШЭ и помогут донести его ценность до широкой аудитории, что можно считать благородной задачей.  |
| Основная проектная идея / описание решаемой проблемы | КиберВышка – главное студенческое объединение по развитию компьютерного, электронного и фиджитал-спорта в НИУ ВШЭ и одно из наиболее активных студобъединений по студенческому киберспорту в Москве. Мы работаем над внутренними и внешними мероприятиями и хотим делиться со студентами, аспирантами, слушателями и сотрудниками НИУ ВШЭ информацией о наших достижениях, а также формировать позитивное представление о компьютерных технологиях в сфере игровой индустрии. Задача проекта – медийное освещение и креативное развитие сообщества, создание уникальных информационных материалов для расширения аудитории сообщества, вовлечения студентов в спортивную деятельность в рамках киберспорта. Потенциально в проекте могут проводиться не только спортивные и игровые, но и научные и прикладные мероприятия в тематике компьютерного спорта в НИУ ВШЭ. |
| Цель проекта  | Цель проекта состоит в том, чтобы развить уровень цифровой компетентности студентов в сфере киберспорта. Проект включает в себя создание материалов для архива текстов, фото и видео, интервью по киберспортивной направленности. В рамках проекта участникам предлагается создавать уникальные креативные материалы в сфере компьютерного спорта, фиджитал-спорта и технологий электронного спорта. |
| Планируемые результаты проекта, специальные или функциональные требования к результату | По итогам проекта будет создана база материалов, раскрывающая историю развития киберспорта в университете, в России и мире, а также расширяющая представление студентов НИУ ВШЭ о компьютерном спорте и технологических новациях в электронном спорте. |
| Требования к участникам с указанием ролей в проектной команде при групповых проектах |  Мы ищем студентов с опытом написания текстов, увлекающихся или интересующихся киберспортом и электронными видами спорта. Также мы ищем операторов, монтажеров и фотографов для освещения событий сообщества и создания креативных материалов. |
| Количество вакантных мест на проекте | 24 |
| Проектное задание  | «**Главный редактор**» (1 человек) — контролирует ведение социальных сетей, проводит супервизию редактуры и готовит тексты к финальной публикации, подготавливает задания для авторов и следит за исполнением контент-плана.«**Автор текстов**» (3 человека) — подготовка текстов для социальных сетей.«**Дизайнер**» (4 человека) — подготовка дизайнерских материалов для социальных сетей и событий сообщества.«**Автор трансляций**» (4 человека) — подготовка и проведение трансляций мероприятий сообщества.«**Ведущий трансляций**» (4 человека) — освещение трансляций, комментирование соревнований и игр сборной университета по компьютерному спорту.«**Оператор-монтажер**» (2 человека) — съёмка интервью, создание видеоматериалов для сообщества.«**Фотограф**» (2 человека) — фотосъемка на очных мероприятиях и создание визуального контента.«**Режиссер**» (2 человека) — работа над проведением видео- и аудиоинтервью, подкастов.«**Сценарист трансляций**» (1 человек) — разработка сценариев интервью, аудио- и видеоматериалов.«**Сценарист мероприятий**» (1 человек) — разработка сценариев для мероприятий сообщества. |
| Критерии отбора студентов  | «**Главный редактор**»:1. Основы редактуры в социальных медиа
2. Основы законодательства о социальных медиа и о рекламе
3. Иметь опыт ведения тематических социальных сетей (не менее года)

Желательно знать и уметь в Photoshop, Canva, текстовые редакторы. Основы тайм-менеджмента и опыт работы руководителем.«**Автор текстов**»:Уметь писать тексты или иметь опыт написания текстов. Желательно понимать на базовом уровне механику проведения мероприятий по компьютерному спорту.«**Дизайнер**»:Уметь работать в Photoshop, Canva, других текстовых и визуальных редакторов.Желательно иметь опыт креативных решений в студенческих объединениях и понимать на базовом уровне механику проведения мероприятий по компьютерному спорту.«**Автор трансляций**»:Уметь управлять трансляциями VK, Twitch, Youtube. Желательно иметь опыт работы с сервисами OBS и аналогами и понимать на базовом уровне механику проведения мероприятий по компьютерному спорту.«**Ведущий трансляций**»:Опыт работы с сервисами OBS и аналогами.Желательно уметь управлять трансляциями VK, Twitch, Youtube.Понимать на базовом уровне механику проведения мероприятий по компьютерному спорту.«**Оператор-монтажер**»:Необходимо уметь работать в программах для монтажа видео. Опыт работы с видеопродуктами (иметь возможность показать хотя бы один пример подобной работы). Опыт работы с видеокамерами и средствами видеозаписи.Желательно понимать на базовом уровне механику проведения мероприятий по компьютерному спорту. «**Фотограф**»:Иметь опыт работы с фотокамерой, в редакторах Photoshop, Illustrator или их аналогах.Желателен опыт работы с gif-файлами и видео, понимать на базовом уровне механику проведения мероприятий по компьютерному спорту.«**Режиссер**»:Необходимо иметь аналогичный опыт над созданием видеоматериалов, креативно подходить к решениям, быть проактивным в процессе работы.Желательно понимать на базовом уровне механику проведения мероприятий по компьютерному спорту.«**Сценарист трансляций**»:Необходимо иметь аналогичный опыт над созданием сценариев, креативно подходить к решению задач и быть проактивным в процессе работы.Желательно понимать на базовом уровне механику проведения мероприятий по компьютерному спорту.«**Сценарист мероприятий**»:Необходимо иметь аналогичный опыт над созданием сценариев и креативно мыслить, быть проактивным в процессе работы.Желательно понимать на базовом уровне механику проведения мероприятий по компьютерному спорту. |
| Сроки и график реализации проекта  | 20 Сентября 2022 – 20 Июня 2023 |
| Трудоемкость (часы в неделю) на одного участника | 4 |
| Количество кредитов | 6 |
| Форма итогового контроля | Экзамен |
| Формат представления результатов, который подлежит оцениванию | Текстовые, визуальные материалы и аудио-материалы, созданные в ходе работы над проектом. В конце проекта прилагается письменный отчёт со всеми ссылками на материалы и описанием проделанной работы от всех участников проекта.  |
| Образовательные результаты проекта  | Создание текстовых, аудио- и видеоматериалов для сообщества Вконтакте «КиберВышка».  |
| Критерии оценивания результатов проекта с указанием всех требований и параметров  | 0,8 Oм + 0,2 Оо Оценка материала — оценка предоставленного материала для зачёта. Максимально можно набрать 6 баллов. Оценка отчёта — оценка полноты составленного отчёта (приложены все ссылки на материалы, проведена глубокая рефлексия и сделаны индивидуальные выводы по результату проекта). Максимально можно набрать 2 балла.  |
| Возможность пересдач при получении неудовлетворительной оценки | Нет |
| Рекомендуемые образовательные программы | Медиакоммуникации, Журналистика, Реклама и связи с общественностью |
| Территория | Москва, Покровский бульвар, 11а (корпус G)  |